

REPRESENTASI MASKOT INES DAN IMAN PADA SOSIALISASI INTERNET SEHAT DAN AMAN

REPRESENTATION OF MASCOT INES AND IMAN ON DISSEMINATION OF HEALTHY AND SAFE INTERNET

Rieka Mustika¹ dan Ika Deasy Ariyani²

¹Puslitbang Aptika dan IKP, Balitbang SDM, Kementerian Kominfo

²Puslitbang Literasi dan Profesi Balitbang SDM, Kementerian Kominfo

Jl. Merdeka Barat No. 9 Jakarta Pusat

e-mail: riek001@kominfo.go.id¹, ikad001@kominfo.go.id²

Naskah diterima tanggal 1 Oktober 2013, direvisi tanggal 21 Oktober 2013, disetujui tanggal 5 November 2013

Abstract

Mascot used officially for media campaign by Kominfo team of Healthy Internet Dissemination is required to encourage public participation in the use of Healthy Internet. The purpose of this study is to know the meaning behind the formation of mascot Ines and Iman. This study uses a semiotic analysis of Ferdinand de Saussure. This research is qualitative descriptive, and data collection was done by the documentation and study of literature. The result shows that the mascot Ines plays role of the doctor who in charge of health problems which is associated with Healthy Internet, while the mascot Iman plays role of detective which is linked to the security or Safe Internet.

Keywords: *Semiotics, Healthy Internet, Mascot*

Abstrak

Maskot yang digunakan secara resmi oleh Tim Sosialisasi Internet Sehat Kementerian Kominfo sebagai media kampanye diperlukan untuk mendorong partisipasi masyarakat dalam penggunaan Internet Sehat. Tujuan penelitian ini adalah ingin mengetahui proses pembentukan makna di balik tampilan maskot Ines dan Iman. Penelitian ini menggunakan analisis semiotika dari Ferdinand de Saussure. Sifat penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, sementara pengumpulan data dilakukan dengan cara dokumentasi dan studi kepustakaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa maskot Ines adalah peran dokter yang bertanggung jawab dalam masalah kesehatan yang dikaitkan dengan Internet Sehat, sementara maskot Iman adalah peran detektif yang dikaitkan dengan keamanan yaitu Internet Aman.

Kata Kunci: Semiotika, Internet Sehat, Maskot

PENDAHULUAN

Teknologi Internet telah lahir dengan berbagai kemudahannya. Berbagai jenis produk atau servis yang dihasilkan seperti *weblog* yang digunakan untuk mempublikasikan artikel-artikel yang ditulis secara *online*, *news portal* tempat di mana kita bisa mendapatkan informasi berita secara *update* dan teraktual, *social network* di mana kita dapat berinteraksi dengan orang lain melalui servis yang telah tersedia dan dapat berbagi dokumentasi.

Terdapat banyak konten yang dapat ditemukan dengan menggunakan internet. Tidak hanya hal positif yang dapat diambil dari kecanggihan internet, namun di Internet juga terdapat konten yang tidak layak dikonsumsi terutama oleh anak-anak, bahkan mungkin sama sekali tidak bermanfaat, dan menyesatkan. Konten semacam itu secara tidak disadari oleh pengguna internet, akan memengaruhi pikiran, sikap dan perilaku secara perlahan, melalui alam bawah sadar kita. Oleh karena itu, pengguna internet harus dapat menggunakan fasilitas tersebut secara aman dan bertanggung jawab.

Agar masyarakat dapat memanfaatkan internet secara aman dan bertanggung jawab, diperlukan acuan bagi perilaku yang aman dan bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi informatika, sekaligus dapat menginformasikan tindakan-tindakan teknis seperti penyaringan dan pemantauan terhadap konten. Kominfo berupaya melakukan sosialisasi berperilaku yang bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi informatika di berbagai tempat maupun lapisan masyarakat melalui program sosialisasi internet sehat. Program sosialisasi internet sehat tersebut dimaksudkan sebagai upaya membentuk masyarakat khususnya kalangan remaja, pelajar dan anak-anak yang tahu dan paham internet dan menjadikan internet sebagai bagian pencari pengetahuan dengan penggunaan yang sehat dan aman (Pokja Publikasi & Sosialisasi Internet Sehat, 2009).

Untuk mendorong partisipasi masyarakat dalam sosialisasi Internet Sehat, Kominfo pada tahun 2010 menyelenggarakan Lomba Maskot Internet Sehat. Maskot yang dibuat oleh pemenang lomba tersebut digunakan secara resmi oleh Tim Sosialisasi Internet Sehat Kominfo sebagai media kampanye program Internet sehat (Internet Sehat Aman, 2010). Maskot tersebut berupa dua tokoh bernama Ines dan Iman. Ines digambarkan seperti seorang dokter, sedangkan Iman digambarkan seperti seorang detektif. Keduanya seakan-akan merepresentasikan peran seorang dokter dan detektif dalam kehidupan nyata, namun dalam sosialisasi yang dilakukan oleh Kominfo, dikaitkan dengan penggunaan Internet.

Untuk dapat mengetahui makna peran yang direpresentasikan oleh maskot tersebut, diperlukan sebuah analisis teks berupa gambar maskot Ines dan Iman tersebut. Maka rumusan masalahnya adalah “Bagaimana representasi simbolik dimaknai dalam maskot ines dan iman?”.

Tujuan Penelitian

Objek analisis penelitian ini adalah maskot Iman dan Ines. Peneliti ingin mengetahui makna yang ditampilkan maskot Iman dan Ines tersebut yang menjadikannya terpilih sebagai maskot yang dianggap cocok mewakili program Internet Sehat. Maka melalui penelitian ini, ingin diketahui proses pembentukan makna di balik tampilan maskot Ines dan Iman tersebut.

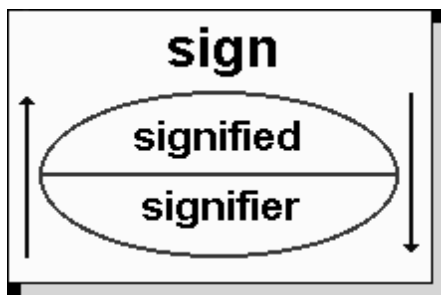
Tinjauan Pustaka

Teori Wacana

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis semiotika dari Ferdinand de Saussure. Saussure meletakkan tanda dalam konteks komunikasi dengan melakukan pemilahan antara apa yang disebut *sign* (tanda), *signifier* (penanda), *signified* (petanda), *signification* (signifikasi).

Saussure (dalam Chandler, 2009) menawarkan sebuah model ‘diadik’ atau dua bagian tanda. Ia mendefinisikan sebuah tanda tersusun atas:

- sebuah *signifier* (penanda) – bentuk yang diambil tanda-tanda; dan
- *signified* (petanda) – konsep yang diwakili



Gambar 1. Tanda

Tanda merupakan keseluruhan yang dihasilkan dari asosiasi penanda dengan petanda. Hubungan antara penanda dan petanda dirujuk sebagai signifikasi (*signification*), dan hal ini dilambangkan di dalam diagram aliran Saussure oleh tanda panah. Garis horisontal yang menandai kedua elemen tanda disebut sebagai *bar*.

Jika kita mengambil contoh linguistik, kata ‘Buka’ (ketika ditanami makna oleh seseorang yang menemukannya di pintu masuk toko) adalah sebuah tanda yang terdiri dari:

- sebuah penanda: kata buka;
- sebuah konsep petanda: bahwa toko tersebut terbuka untuk bisnis.

Sebuah tanda harus memiliki sebuah penanda dan sebuah petanda. Kita tidak dapat memiliki sebuah penanda yang seluruhnya tanpa makna atau sebuah petanda sepenuhnya tanpa bentuk. Sebuah tanda merupakan sebuah kombinasi yang dapat dikenali dari sebuah penanda dengan sebuah petanda tertentu. Penanda yang serupa (kata ‘buka’) dapat mewakili sebuah petanda yang berbeda (dan dengan demikian menjadi sebuah tanda yang berbeda) jika ia terletak pada sebuah tombol

tekan di dalam *lift* (‘tekan untuk membuka pintu’). Secara serupa, banyak penanda dapat mewakili konsep ‘buka’ (contohnya, di atas sebuah karton pengemas, ikhtisar kecil sebuah kotak dengan penutup yang terbuka yang berarti ‘buka ujung yang ini’) – lagi-lagi, dengan pemasangan yang unik menyusun sebuah tanda yang berbeda (Chandler, 2009).

Bagi Saussure (dalam Berger, 2010), hubungan antara *penanda* dan *petanda* bersifat *arbitrer* (bebas), baik secara kebetulan maupun ditetapkan. Menurut Saussure, ini tidak berarti bahwa pemilihan *penanda* sama sekali meninggalkan pembicara, namun, lebih dari itu, tidak bermotif, yakni, *arbitrer*. Dalam arti, pengertian *penanda* tidak mempunyai hubungan alamiah dengan *petanda* (Berger, 2010).

Saussure (dalam Hoed, 2011) melihat tanda sebagai tersusun dalam susunan tertentu (jukstaposisi), yang disebut susunan sintagmatik. Susunan ini adalah yang dapat teramati secara langsung. Dalam hal bahasa, susunan itu bersifat linear, yakni ditempatkan mengikuti urutan tertentu, sehingga bila urutannya berubah maka maknanya pun dapat berubah. Inilah yang disebut struktur yang komponen-komponennya (baca: tanda) saling berhubungan dan membentuk satu totalitas. Misalnya dalam kata *pendidikan* kita menelaah hubungan antara *pen-*, *didik*, dan *-an* yang urutannya tidak dapat dibalik agar maknanya seperti itu, atau dalam kalimat *Ali memukul Amin*, yang kalau urutannya dibalik, *Amin memukul Ali*, memberikan makna yang berbeda.

Hubungan antartanda juga dapat dilihat secara *asosiatif*, yakni hubungan satu tanda dengan yang lain tidak bersifat langsung (tidak berada dalam ruang yang sama). Dalam hal ini, hubungan antartanda terjadi pada ingatan, seperti, hubungan antara *pendidik*, *pendidikan*, *mendidik*, *berpendidikan*, *peserta didik*, dan *kependidikan*. Karena memperlihatkan sesuatu yang teratur, suatu paradigma, hubungan ini disebut juga *paradigmatik*. Dalam paradigma

ini, *didik* disebut akar kata, sedangkan unsur lainnya disebut imbuhan. Perbedaan makna akibat adanya imbuhan disebabkan oleh kenyataan bahwa hubungan antarimbuhan (yang bersifat tak langsung, yakni dalam ingatan atau secara asosiatif) memberikan perbedaan makna. Tanda yang berada dalam hubungan paradigmatis itu disebut juga berada dalam suatu sistem. Akhirnya, suatu gejala bahasa dapat dilihat melalui dilihat melalui dua segi. Yang pertama adalah segi *sinkroni*, yakni melihat gejala itu pada tataran atau kurun waktu tertentu tanpa melihat proses perkembangannya. Yang kedua adalah segi *diakroni*, yaitu suatu gejala bahasa dapat dipandang dari segi proses perkembangannya (Hoed, 2011).

Teori Representasi

Hall (dalam Hall, 1997) memberikan definisi singkat representasi, yaitu sebagai produksi makna melalui bahasa. Ia juga mengambil dua makna relevan bagi kata tersebut dari *Shorter Oxford English Dictionary*:

1. Merepresentasikan sesuatu adalah menggambarkan atau melukiskannya, menyebutnya di dalam benak, melalui deskripsi atau gambaran atau imajinasi; menempatkan kesukaan terhadapnya di hadapan kita di dalam benak atau di dalam indera; seperti contohnya, dalam kalimat, 'Lukisan ini merepresentasikan pembunuhan Abel oleh Cain.'
2. Merepresentasi juga berarti menyimbolisasi, mewakili, menjadi contoh, atau menggantikan; sebagaimana dalam kalimat, "Dalam Kristen, salib merepresentasikan penderitaan dan peristiwa penyaliban Isa Almasih.

Tokoh dalam lukisan mewakili tempat, dan pada saat bersamaan, mewakili cerita Cain dan Abel. Secara serupa, salib terdiri dari dua papan kayu yang ditempel bersama menggunakan paku; namun dalam konteks

keyakinan dan ajaran agama Kristen, salib mengambil, menyimbolkan, atau datang mewakili seperangkat makna yang lebih luas mengenai penyaliban Anak Tuhan, dan ini merupakan konsep yang dapat kita tuangkan ke dalam kata-kata dan gambar (Hall dalam Hall, 1997).

Representasi adalah produksi makna konsep-konsep di pikiran kita melalui bahasa. Hubungan antara konsep dan bahasa-lah yang memungkinkan kita merujuk kepada dunia 'nyata' objek-objek, orang-orang, atau peristiwa-peristiwa, atau merujuk kepada dunia imajiner atas objek-objek, orang-orang, dan peristiwa-peristiwa fiktif. Contohnya, jika kita meletakkan sebuah gelas yang sedang dipegang dan berjalan keluar ruangan, kita masih bisa memikirkan tentang gelas tersebut, meskipun gelasnya tidak lagi ada secara fisik. Kita hanya dapat berpikir menggunakan konsep dari gelas. Kita tidak dapat berbicara dengan gelas yang nyata, namun hanya dapat berbicara menggunakan kata bagi gelas — GELAS — yang merupakan tanda linguistik yang kita gunakan dalam bahasa Indonesia untuk merujuk kepada objek-objek yang dari objek tersebut kita meminum air. Pada saat inilah representasi hadir (Hall dalam Hall, 1997).

Terdapat dua proses, dua sistem representasi yang terlibat. Pertama, terdapat 'sistem' di mana semua jenis objek, orang, dan peristiwa berkorelasi dengan seperangkat konsep-konsep atau representasi mental yang kita bawa di dalam kepala kita. Tanpa sistem-sistem tersebut, kita tidak dapat menginterpretasikan dunia secara bermakna, sama sekali. Dengan demikian, pertama-tama, makna bergantung kepada sistem konsep-konsep yang imaji-imaji yang terbentuk di pikiran kita yang dapat mewakili atau 'merepresentasikan' dunia, memungkinkan kita untuk merujuk kepada hal-hal yang terdapat di dalam dalam dan luar kepala kita (Hall dalam Hall, 1997).

Sebelum melanjutkan ke sistem representasi yang kedua, kita perlu mengamati bahwa apa yang baru kita bahas merupakan versi yang sangat sederhana dari sebuah proses yang agak kompleks. Cukup sederhana bahwa kita dapat melihat bagaimana kita dapat membentuk konsep-konsep atas hal-hal yang dapat kita inderai — objek-objek berupa orang atau benda-benda, seperti kursi dan meja. Namun kita juga membentuk konsep-konsep atas hal-hal yang agak samar dan abstrak, yang tidak dapat secara sederhana kita lihat, rasakan atau sentuh; misalnya di kala kita memikirkan tentang konsep perang, kematian, persahabatan, atau cinta. Kita juga membentuk konsep mengenai hal-hal yang belum pernah melihatnya dan kemungkinan tidak dapat atau tidak akan melihatnya, dan mengenai orang-orang dan tempat-tempat yang kita buat-buat; sebagai contohnya, kita memiliki konsep yang jelas mengenai malaikat, puteri duyung, dewa, iblis, atau surga dan neraka, atau Middlemarch (kota fiktif di dalam novel George Eliot), atau Elizabeth (tokoh utama perempuan dalam novel Jane Austen, *Pride and Prejudice*) (Hall dalam Hall, 1997).

Kita menyebut hal tersebut sebagai sebuah sistem representasi. Hal ini karena ia terdiri, bukan dari konsep-konsep individual, melainkan dari berbagai cara mengorganisasikan, merangkai, menyusun, dan mengklasifikasikan konsep-konsep, dan dari menciptakan hubungan-hubungan kompleks di antara konsep-konsep tersebut. Contohnya, kita menggunakan prinsip keserupaan dan keberbedaan untuk menciptakan hubungan-hubungan antarkonsep atau untuk membedakan mereka antara satu dengan yang lainnya. Dengan demikian, dalam beberapa hal, burung menyerupai pesawat di angkasa, berdasarkan kenyataan bahwa mereka serupa karena mereka sama-sama terbang — namun mereka juga berbeda dalam hal lainnya, karena yang satu merupakan bagian dari alam sementara yang lainnya adalah buatan manusia. Pencampuran dan pencocokan relasi antarkonsep untuk

membentuk ide-ide dan pikiran-pikiran kompleks macam ini memungkinkan karena konsep-konsep kita tersusun ke dalam sistem-sistem pengklasifikasian yang berbeda-beda. Dalam contoh pesawat dan burung tersebut, pengklasifikasian yang pertama adalah berdasarkan perbedaan antara terbang/ tidak terbang dan yang kedua adalah berdasarkan perbedaan antara alami/buatan manusia. Terdapat prinsip-prinsip pengorganisasian lainnya yang serupa di dalam semua sistem konseptual: sebagai contoh, pengklasifikasian berdasarkan urutan—konsep apa mengikuti konsep apa—atau kausalitas—apa menyebabkan apa—dan seterusnya. Dengan demikian, konsep-konsep terorganisasikan, tersusun, dan terklasifikasikan ke dalam relasi-relasi kompleks antara satu dengan yang lain. Makna bergantung pada hubungan antara hal-hal di dalam dunia—orang-orang, benda-benda, dan peristiwa-peristiwa, nyata atau fiktif—dan sistem konseptual, yang dapat berfungsi sebagai *representasi mental* dari orang, benda, dan peristiwa tersebut (Hall dalam Hall, 1997).

Akan terjadi masalah manakala peta konseptual yang dibawa seseorang di dalam pikirannya sama sekali berbeda dengan peta konseptual di dalam pikiran orang lain, yang berarti kedua orang tersebut menginterpretasikan atau memaknai dunia secara sama sekali berbeda. Jika demikian, kita tidak akan mampu berbagi pemikiran atau mengekspresikan ide-ide tentang dunia antara satu sama lain. Padahal, masing-masing dari kita mungkin memahami dan menginterpretasikan dunia dengan cara yang unik dan individual. Meskipun demikian, kita mampu berkomunikasi karena kita secara luas berbagi peta konseptual yang sama dan dengan demikian memaknai atau menginterpretasikan dunia dalam cara yang relatif serupa. Inilah yang dimaksud ketika kita berkata bahwa kita ‘memiliki kebudayaan yang sama.’ Karena kita menginterpretasikan dunia dalam cara yang relatif serupa, kita mampu membangun sebuah

budaya makna bersama dan dengan demikian mengkonstruksi sebuah dunia sosial yang kita huni bersama (Hall dalam Hall, 1997).

Namun, sebuah peta konseptual bersama tidaklah cukup. Kita juga harus mampu merepresentasikan atau bertukar makna dan konsep, dan kita hanya dapat melakukannya ketika kita juga memiliki akses bahasa bersama. Dengan demikian, bahasa merupakan sistem representasi yang kedua yang terlibat di dalam keseluruhan proses pengkonstruksian makna, sehingga kita dapat mengkorelasikan konsep-konsep dan ide-ide kita dengan kata-kata tertulis tertentu, suara-suara yang diucapkan atau imaji-imaji visual. Istilah umum yang kita gunakan untuk kata-kata, suara-suara, atau imaji-imaji yang mengandung makna adalah tanda-tanda. Tanda-tanda tersebut mewakili atau merepresentasikan konsep-konsep dan hubungan-hubungan konseptual di antara konsep-konsep tersebut yang kita kandung di benak kita dan secara bersama-sama, konsep dan hubungan antarkonsep tersebut menyusun sistem makna kebudayaan kita (Hall dalam Hall, 1997).

- Sifat Arbitrer dalam Hubungan Antara Tanda, Konsep, dan Objek

Seiring bahwa orang-orang yang memiliki budaya yang sama harus berbagi peta konseptual yang relatif serupa, maka mereka juga harus berbagi cara yang sama dalam menginterpretasikan tanda-tanda dari sebuah bahasa, karena hanya dengan cara seperti ini maka makna dapat dipertukarkan dari orang yang satu ke orang yang lainnya. Namun bagaimana kita bisa mengetahui bahwa konsep yang mana yang mewakili hal apa?

Tanda-tanda dan imaji-imaji visual, ketika mereka mengandung keserupaan yang dekat dengan hal-hal yang mereka rujuk, tetaplah merupakan tanda-tanda: mereka mengandung makna dan dengan demikian harus diinterpretasikan. Dalam upaya menginterpretasikan tanda-tanda dan imaji-imaji visual tersebut, kita harus memiliki akses ke kedua sistem representasi yang diuraikan

sebelumnya: ke sebuah peta konseptual yang menghubungkan, misalnya, domba di padang rumput dengan konsep seekor 'domba,' dan ke sebuah sistem bahasa yang di dalam bahasa visual terkandung semacam keserupaan dengan hal nyata sebenarnya atau yang 'menyerupainya' dalam hal tertentu. Pernyataan ini menjadi jelas ketika kita memikirkan sebuah gambar kartun atau sebuah lukisan abstrak seekor 'domba,' di mana kita memerlukan sebuah sistem konseptual yang tidak sederhana dan sistem bahasa bersama agar dapat yakin bahwa kita semua 'membaca' tanda tersebut secara sama. Bahkan kemudian kita bisa mendapati bahwa diri kita menjadi penasaran apakah gambar tersebut memang merupakan sebuah gambar domba. Seiring dengan mengaburnya hubungan antara tanda dan objek yang dirujuknya, makna mulai menjauh dari kita menuju ketidakpastian. Makna tidak lagi secara transparan diteruskan dari satu orang ke orang yang lain... (Hall dalam Hall, 1997)

Maka, bahkan dalam kasus bahasa visual, manakala hubungan antara konsep dan tandanya terlihat cukup langsung, masalahnya jauh dari sederhana, bahkan menjadi lebih sulit dengan bahasa tulisan atau lisan, di mana kata-kata tidak terlihat atau berbunyi seperti hal-hal yang dirujuknya. Huruf-huruf P, O, H, O, N, tidak terlihat sama sekali seperti pohon di alam, begitupun kata 'pohon' dalam bahasa Indonesia terdengar seperti pohon yang sebenarnya. Hubungan sistem-sistem representasi antara tanda, konsep, dan objek yang dapat digunakan untuk merujuk, sepenuhnya bersifat arbitrer. 'Arbitrer' dalam hal ini berarti bahwa pada prinsipnya, kumpulan huruf atau bunyi dalam urutan apapun akan sama bekerjanya. Pohon tidak akan keberatan jika kita menggunakan kata NOHOP—'pohon' ditulis terbalik ke belakang—untuk merepresentasikan konsepnya. Manakala dalam bahasa Perancis, huruf-huruf yang berbeda dan bunyi yang cukup berbeda pula digunakan untuk merujuk pada apa yang semuanya tampak sebagai hal yang sama—sebuah 'pohon' yang nyata—dan,

pada konsep yang sama—tanaman besar yang tumbuh di alam. Bahasa Perancis dan bahasa Indonesia sama-sama terlihat menggunakan konsep yang sama. Namun, konsep yang di dalam bahasa Indonesia diwakili oleh kata POHON, di dalam bahasa Perancis diwakili oleh kata ARBRE (Hall dalam Hall, 1997).

- Kode

Bagaimana orang-orang yang memiliki budaya yang sama, peta konseptual yang sama dan yang berbicara atau menulis dalam bahasa yang sama mengetahui bahwa kombinasi arbitrer dari huruf-huruf dan bunyi-bunyi yang menyusun kata POHON akan mewakili atau merepresentasikan konsep ‘sebuah tanaman besar yang tumbuh di alam’? Makna tidak terletak di dalam objek atau orang atau benda, tidak pula di dalam kata-kata. Kita adalah yang menetapkan makna. Makna dikonstruksikan oleh sistem representasi. Ia dikonstruksikan dan ditetapkan oleh “kode”, yang menyiapkan korelasi antara sistem konseptual kita dan sistem bahasa kita sedemikian rupa sehingga tiap kali kita memikirkan sebatang pohon, kode memberitahu kita untuk menggunakan kata berbahasa Indonesia POHON, atau kata berbahasa Inggris ARBRE. Kode adalah yang memberitahu kita bahwa, di dalam kebudayaan kita—yaitu, di dalam kode konseptual dan kode bahasa kita—konsep ‘pohon’ direpresentasikan oleh huruf-huruf P,O,H,O,N yang disusun dalam urutan tertentu, sebagaimana di dalam kode Morse, tanda bagi V (yang pada Perang Dunia II dibuat Churchill mewakili atau merepresentasikan ‘Victory’ atau kemenangan) adalah Titik, Titik, Titik, Garis, dan di dalam ‘bahasa lampu lalu lintas,’ Hijau = Jalan! Dan Merah = Berhenti! (Hall dalam Hall, 1997).

Kode-kode menetapkan hubungan antarkonsep dan tanda. Mereka menstabilkan makna di dalam bahasa-bahasa dan kebudayaan yang berbeda-beda. Mereka memberitahu kita bahasa yang mana yang digunakan untuk menyampaikan ide yang mana. Begitu pula sebaliknya. Kode memberitahu kita konsep-

konsep yang mana yang dirujuk ketika kita mendengar atau membaca suatu tanda. Dengan secara arbitrer menetapkan hubungan antara sistem konseptual kita dan sistem linguistik kita, kode memungkinkan kita untuk berbicara dan mendengar secara terpahami, dan menciptakan keterjemahan antara konsep-konsep dan bahasa kita yang memungkinkan makna untuk diteruskan dari pembicara kepada pendengar dan menjadi secara efektif dikomunikasikan di dalam sebuah budaya. Keterjemahan ini tidak terberi secara ilmiah atau ditetapkan Tuhan, melainkan hasil dari seperangkat konvensi sosial. Ia ditetapkan secara sosial, ditetapkan di dalam kebudayaan. Tanda tertentu akan mewakili atau merepresentasikan konsep tertentu (Hall dalam Hall, 1997).

Teori Substantif

Teori peran (Biddle dalam *wikibooks*, 2009) menempatkan bahwa perilaku manusia dituntun oleh ekspektasi-ekspektasi yang dipegang oleh individu maupun oleh orang lain. Ekspektasi-ekspektasi tersebut berhubungan dengan peran-peran berbeda yang ditampilkan atau ditetapkan individu dalam kehidupan sehari-hari mereka, seperti sekretaris, ayah, atau teman. Sebagai contoh, sebagian besar orang memiliki praduga mengenai peran yang diharapkan dari seorang sekretaris, yang dapat meliputi menjawab telepon, membuat dan mengatur pertemuan, memberkas dokumen, dan mengetik memo. Ekspektasi-ekspektasi peran demikian tidak akan diharapkan dari seorang pemain sepakbola profesional.

Individu-individu pada umumnya memiliki dan mengelola banyak peran. Peran terdiri dari seperangkat aturan atau norma yang berfungsi sebagai rencana atau cetak biru untuk membimbing perilaku. Peran merinci apa saja tujuan-tujuan untuk dicapai, tugas-tugas apa saja yang harus dipenuhi, dan tampilan-tampilan apa saja yang diperlukan di dalam sebuah skenario atau situasi tertentu. Teori peran berkeyakinan bahwa sejumlah proporsi perilaku sehari-hari yang dapat diamati secara

sederhana adalah cukup dengan orang-orang membawakan peran-peran mereka, seperti aktor membawakan peran mereka di panggung atau pemain sepakbola bermain di lapangan.

Teori peran bersifat prediktif. Pernyataan ini mengimplikasikan bahwa jika kita memiliki informasi mengenai ekspektas-ekspektasi peran bagi sebuah posisi tertentu (misalnya kakak –perempuan, pemadam kebakaran, pelacur), sejumlah proporsi yang signifikan dari perilaku orang-orang yang berada di posisi tersebut dapat diprediksikan.

Peran dan Pakaian

Teori peran berhubungan dengan penggunaan tampilan luar dalam pola sikap dan tindakan yang diambil oleh individu dalam situasi-situasi sosial (Mead; Sarbin; dalam Draa, 2005). Menurut teori peran, pakaian dapat memengaruhi konsep diri dan membuat peran menjadi lebih mudah ditampilkan, mungkin menentukan apakah sebuah peran ditampilkan (Goffman; Kaiser; Sarbin; Thomas & Biddle; dalam Draa, 2005). Pakaian memainkan peran ganda di dalam interaksi sosial. Pakaian memengaruhi tindakan pemakainya, sebagian dalam hal menentukan peran yang ditampilkan sang pemakai dalam sebuah situasi sosial. Pakaian juga mengambil bagian penting bagi pihak pengamat yang membentuk impresi terhadap pemakainya dan secara potensial membentuk respons-respons terhadap pemakainya. Pakaian merupakan cara sederhana untuk mengidentifikasi peran individu-individu di dalam sebuah konteks sosial (Damhorst; Kaiser; Roach; dalam Draa, 2005).

Metode Penelitian

Penelitian dengan pendekatan kualitatif ini menggunakan metode deskriptif. Hal ini berdasarkan pada data dari penelitian ini yang tidak berupa angka-angka tetapi berupa kualitas bentuk verbal dan visual yang berupa teks dan gambar. Arikunto (1998) menyebutkan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian

deskriptif karena penelitian ini berusaha menggambarkan data dengan kata-kata atau kalimat yang dipisahkan menurut kategori untuk memperoleh simpulan.

Berdasarkan hal tersebut maka penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif karena penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran mengenai makna dari logo Internet sehat aman. Pengumpulan data dilakukan dengan cara dokumentasi dan studi kepustakaan. Objek analisis, yaitu maskot Internet Sehat “Ines dan Iman” diperoleh melalui telusur dokumentasi sementara teori-teori diperoleh melalui studi kepustakaan.

Analisis data dilakukan menggunakan semiotik. Semiotik merupakan studi yang mempelajari seluk beluk tentang tanda-tanda yang ada. Dengan mengkaji tanda-tanda itu kita dapat memaknai adanya pesan yang terselubung di dalamnya. Banyak cara yang menunjukkan interaksi sebuah komunikasi, termasuk dalam tanda yang tentunya ada makna-makna yang harus dipahami untuk bisa berkomunikasi. Di sinilah semiotika berperan penting dalam membantu bagaimana memahami makna-makna dari tanda yang muncul di sekitar kehidupan manusia. Semiotika merupakan studi tentang tanda dan cara tanda-tanda itu bekerja (Fiske, 2004).

Di dalam semiotik, tanda dipandang sebagai pertemuan antara bentuk (yang terdapat dalam kognisi seseorang) dan makna (atau isi, yakni yang dipahami oleh manusia pemakai tanda). De Saussure menggunakan istilah *signifiant* (*signifier* dalam bahasa Inggris; *penanda* dalam bahasa Indonesia) untuk segi bentuk suatu tanda, dan *signifié* (*signified* dalam bahasa Inggris; *petanda* dalam bahasa Indonesia) (Hoed, 2011). Dengan demikian, tanda yang ada dalam kehidupan kita dilihat sebagai “bentuk” yang memiliki “makna” tertentu.

Dalam penelitian ini, tanda yang dilihat adalah maskot Ines dan Iman. Tentu terdapat makna yang terkandung di dalam maskot tersebut yang dikomunikasikan oleh pencipta

tanda untuk diketahui para pembaca tanda tersebut. Untuk mengetahui makna yang terkandung di balik maskot tersebut, maka digunakanlah analisis tanda menggunakan pendekatan semiotik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pembuatan maskot dan logo Internet Sehat, Pokja Publikasi & Sosialisasi Internet Sehat (2009) menetapkan beberapa aturan. Beberapa faktor yang harus dipertimbangkan dalam pembuatan maskot dan logo Internet Sehat adalah: pemilihan Sumber yang kredibel dan disukai agar dapat dipercaya pada saat menyampaikan pesan, merancang struktur pesan yang mudah dimengerti dengan bahasa yang sesuai agar dapat diterima oleh seluruh masyarakat pengguna internet, pemilihan medium yang tepat tergantung dari khalayak yang ingin dijangkau dengan tujuan kampanye, dan penerima pesan yang sudah teridentifikasi. Sementara maksud dan tujuan pembuatan logo dan maskot adalah memiliki logo & maskot yang dirancang untuk mendukung dan memberikan citra kepada program Internet Sehat, dan dengan logo & maskot diharapkan pesan Internet Sehat dapat diterima dengan mudah dan memberikan impresi bagi masyarakat pengguna internet (Pokja Publikasi & Sosialisasi Internet Sehat, 2009).

Di dalam aturan, maksud, dan tujuan yang ditetapkan tersebut terkandung harapan agar pesan Internet Sehat, yaitu agar masyarakat khususnya kalangan remaja, pelajar dan anak-anak yang tahu dan paham internet dan menjadikan internet sebagai bagian pencari pengetahuan dengan penggunaan yang sehat dan aman, dapat tersampaikan melalui citra yang ditampilkan oleh maskot (pada khususnya). Kemudian sebagai hasil dari lomba maskot dan logo, didapati bahwa maskot Ines dan Iman terpilih mewakili citra Internet Sehat. Di balik maskot tersebut, tentu terdapat makna

yang menjadikan maskot tersebut dianggap mewakili citra Internet Sehat.

Nama maskot Ines dan Iman merupakan singkatan dari dua istilah: Ines memiliki kepanjangan Internet Sehat dan Iman memiliki kepanjangan Internet Aman. Ines diwakili oleh citra seorang manusia berbaju putih panjang dilengkapi dengan helm bersimbol tanda tambah merah, sementara Iman diwakili oleh citra seorang manusia bermantel dan memegang suryakanta (kaca pembesar).



Gambar 2. Maskot INES dan IMAN

Merujuk semiotik Ferdinand de Saussure, maskot Iman dan Ines merupakan tanda (*sign*). Dan sebagaimana disebutkan oleh Stuart Hall, tanda tertentu akan mewakili atau merepresentasikan konsep tertentu. Tanda, yang dalam hal ini adalah maskot Iman dan Ines, terdiri dari penanda dan petanda. Penanda (*signifier*) dalam maskot tersebut masing-masing adalah: citra dokter yang ditampilkan melalui pakaian putih dan simbol tanda tambah merah di helm pada tokoh Ines, dan citra detektif yang ditampilkan melalui mantel panjang dan suryakanta yang dipegang oleh tokoh Iman. Sebagaimana disebutkan oleh Stuart Hall, makna yang ditimbulkan oleh tanda tidak muncul begitu saja, melainkan terdapat kode yang mengkorelasikan sistem konsep dan bahasa kita sehingga orang-orang dalam kebudayaan yang sama dapat meneruskan

pemaknaan suatu tanda antara satu orang ke orang yang lain, sehingga orang-orang tersebut dapat memaknai tanda secara serupa.

Sementara itu, petanda dari maskot Ines dan Iman adalah peran yang diimpresikan dari penanda tampilan dokter dan tampilan detektif. Petanda (*signified*) dari maskot Ines adalah peran dokter yang bertanggung jawab dalam masalah kesehatan yang dikaitkan dengan Internet Sehat, sementara peran detektif dikaitkan dengan keamanan yaitu Internet Aman.

Interpretasi Maskot Ines

Ines dalam maskot Internet Sehat dan Aman ini menggunakan atribut seperti dokter. Citra dokter direpresentasikan dalam bentuk pakaian yang digunakan jubah berwarna putih, menggunakan stetoskop di lehernya dan terdapat tanda palang merah di helmnya. Dokter memiliki fungsi dan peran untuk menyelenggarakan pemeliharaan kesehatan dasar paripurna dengan menggunakan pendekatan menyeluruh untuk memecahkan masalah yang dihadapi oleh individu dalam keluarga dan oleh setiap anggota keluarga dalam kelompok masyarakat yang memilihnya sebagai mitra utama pemeliharaan kesehatan.

Prinsip dalam menjalankan fungsinya sebagai pelayan kesehatan (Widodo, 2010) yang diterapkan antara lain:

- Memberikan pelayanan secara komprehensif atau dengan kata lain adalah pelayanan yang paripurna. Dokter sebagai mitra, konsultan, atau penasihat di kala sakit dan sehat.
- Memberikan pelayanan secara bersinambungan: terus menerus, mulai dari konsepsi (pembuahan/dalam rahim) sampai mati dan tentu saja selama sakit sampai sembuh dan sehat kembali. Rekam Medis yang handal dan kerjasama.
- Memberikan pelayanan yang koordinatif dan kolaboratif. Kerjasama dengan para spesialis yang dikoordinasikan Dokter

sebagai kolaborasi saintifik yang handal untuk meningkatkan kepercayaan pasien kepada pelayanan medis yang disediakan.

- Mengutamakan pencegahan. Pencegahan di sini berarti luas (penyuluhan, vaksinasi, upaya KB, pemeriksaan kehamilan, dan pemantauan tumbuhkembang anak, membuat diagnosis dini dan memberikan pengobatan yang cepat dan tepat, membuat rujukan cepat dan sebagainya)
- Mempertimbangkan keluarganya. Bahwa pasien adalah bagian dari keluarganya. Saling-aruh (interaksi) antara pasien dan keluarganya merupakan salah satu fokus perhatian Dokter
- Mempertimbangkan komunitasnya. Dokter mengingat bahwa pasien merupakan bagian dari komunitasnya baik di lingkungan tempat tinggal maupun kerjanya.

Jika melihat peran yang dilakukan dokter maka senantiasa dokter merupakan mitra di kala sakit dan sehat. Dikaitkan dengan maskot INES maka peran dokter yang digambarkan itu bisa memberikan penyuluhan maupun sosialisasi kepada para pengguna internet untuk menggunakan internet secara bijak. Banyak kelebihan dari internet yang bisa digunakan untuk meningkatkan kualitas hidup seseorang, namun banyak juga sisi negatif yang perlu dihindari dari penggunaan internet tersebut.

Interpretasi Maskot Iman

Kata detektif biasanya mengingatkan kita akan tokoh Sherlock Holmes yang merupakan benchmark Detektif Swasta dalam dunia fiksi di Inggris. Cerita fiksi tentang kehebatan sang Detektif kini telah mampu mengilhami hampir seluruh detektif di seluruh dunia, terutama sekali adalah pada kehebatan Holmes “membaca” sebuah kejadian dan peristiwa.

Detektif idealnya harus memiliki kelebihan khusus, yang paling utama adalah memiliki intuisi tajam, cerdas, menguasai ilmu komunikasi dan tentu saja luwes atau fleksibel.

Detektif sepatutnya memiliki kemampuan penyamaran, kemampuan bernegosiasi, kemampuan penyusupan dan mengolah data, tapi belum tentu ia mengetahui beberapa hal lainnya, misalnya dalil-dalil hukum apa saja yang mampu menjerat di Detektif tersebut dalam pasal Perdata atau Pidana, karena dituduh mengancam calon sasarannya. Namun Detektif minimal harus memiliki intuisi dan meramu informasi dengan cepat, tepat, terukur dan menyampaikan olahan informasinya kepada peminta order.

Maskot Iman dicitrakan sebagai seorang detektif menggunakan jubah panjang berwarna biru menggunakan kaca pembesar dan di helmnya terdapat antena digunakan sebagai simbol untuk mensosialisasikan kita harus waspada terhadap ancaman-ancaman yang akan datang dari penggunaan internet. Dalam memberikan data di Internet harus mengetahui pada siapa data tersebut diberikan. Kita juga harus cerdas dalam menggunakan internet, jadi sebaiknya digunakan sebagai kebutuhan

pengembangan ilmu pengetahuan dan memperluas wawasan.

PENUTUP

Simpulan

Pembentukan representasi peran melalui maskot Ines dan Iman dengan gaya dokter dan detektif dapat dimaknai bahwa maskot Ines yang digambarkan dengan gaya dokter itu mengandung makna agar tokoh tersebut bisa memberikan penyuluhan maupun sosialisasi kepada para pengguna internet untuk menggunakan internet secara bijak. Kemudian maskot Iman yang dicitrakan sebagai seorang detektif menggunakan jubah panjang berwarna biru menggunakan kaca pembesar dan di helmnya terdapat antena digunakan sebagai simbol untuk menyosialisasikan kita harus waspada terhadap ancaman-ancaman yang akan datang dari penggunaan internet.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (1998). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Berger, A. A. (2010). *Pengantar semiotika: tanda-tanda dalam kebudayaan kontemporer*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Chandler, D. (2009). *Semiotics for beginners*. Diperoleh tanggal 27 September 2013, dari <http://www.aber.ac.uk/media/Documents/S4B/sem02.html>
- Draa, V. A. B. (2005). *School uniforms in urban public high schools*. (Disertasi Doktoral tidak diterbitkan). School of Graduate Studies and Research, Youngstown State University.
- Fiske, Jhon. (2004). *Cultural and communication studies*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Hall, S. (1997). *The work of representation*. Dalam S. Hall (Ed.), *Representation: Cultural representations and signifying practices* (pp. 1-46). London: Sage.
- Hoed, B. H. (2011). *Semiotik dan dinamika sosial budaya: Ferdinand de Saussure, Roland Barthes, Julia Kristeva, Jacques Derrida, Charles Sanders Peirce, Marcel Danesi & Paul Perron, dll.* (Edisi 2). Depok: Komunitas Bambu.
- Internet Sehat Aman. (2010). *Belajar tanpa batas, tidak melampaui batas*. Diperoleh tanggal 27 September 2013, dari <http://insan.or.id/node/235>
- Pokja Publikasi & Sosialisasi internet sehat. (2009). *Lomba Logo dan Maskot dan Lomba Jingle Internet Sehat. (Terms of Reference tidak diterbitkan)*. Departemen Komunikasi dan Informatika.
- Widodo, Tri Wahyu Hari. (2010). *Peran dokter sebagai seorang pemimpin di masyarakat*, Fakultas Kedokteran UII, Yogyakarta.
- Wikibooks. (2012). *Sociological theory/role theory*. Diperoleh tanggal 26 September 2013, dari http://en.wikibooks.org/wiki/Sociological_Theory/Role_Theory